

■ 詳細設定1



■ 詳細設定2



■ 行動イメージ1



■ 行動イメージ2



■ 行動イメージ3



■ 装備イメージ



■構想期イメージ1



■構想期ラフ1



■構想期装備イメージ1



■構想期イメージ2



■構想期ラフ2

深き嘔吐大地
モザイク
ゴブリンの壁
魔の木・魔の火を燃えさせて
年下鬼のコマハ



■構想期装備イメージ2

プレイヤー、ボーンと基本的に暴虐の
使い心地を定めますが、盾をマント被り
にしたり、ゴブリン魔術の
思考からくる暴虐の仕方が
出来れば、同じ装備品を
使っても全く違う印象を
与えられそうです。

• ホブゴブリン

■ 決定稿

Hobgoblin



■ 完成CG



■ 詳細設定



■ グリムゴブリン

■ 決定稿



■ 完成CG



■ 詳細設定



■ ゴブリン系スケールイメージ



ゴブリン

ホラゴブリン

後ギゴブリン

◆オオカミ

■決定稿

Wolf



■完成CG



Comment

よりオオカミらしい印象や、腹をすかせた印象を出すため、本物のオオカミに比べて、顔や体がかなり前後に長いデザインになっています。ダイアルクルフは、寒い地域に住んでいるため、首の毛が多いです。ヘルハウンドは体が大きく、発火性の分泌物を吐き出す器官を備えています。【松下】

■ 詳細設定

材料的基本

→ ハマルは、ボーリングがやれないのでどの店の手で
おまかせしている（インディレクトでアガフ）



オカミ北ち

首に長め毛がはえてる。軽ハゲンを
じ込斗、少々3.



■ ヘルハウンド

■ 決定稿



■ アイデアラフ1



■ 完成CG



■ アイデアラフ2



■ ダイアウルフ

■ 完成CG



Direwolf

※ リザードマン系

・リザードマン

■ 決定稿



■ 完成CG

*Comment*

「ドラゴンズドグマ」のリザードマンは好戦的な戦士というより、縄張り意識の高い野生の生物というのをテーマにしてデザインしました。なので縄張りに入ってきた者には、頭のトゲを逆立ててまでは威嚇をします。銃も狩猟用で、戦闘用の武器ではないという設定。悪いヤツではないので、尻尾を切って逃がしてあけてくださいっ！【永木】

Saurian

■ 決定稿画



■ デザイン案(ラフ)



■ 準決定デザイン



■ アクションイメージ

●リザードマンのど膨らみイメージ図

絵はTEXのイメージです、仮に海吐きモーションを入れてもらしながら膨らむ大きさや形を決めていこうと思います。

■ 特性イメージ



*ドラえもんのリザードマンは侵略行為をするような好戦的な生物では無い設定です。

そのため装備用の装備はもたず、狩猟用の脳が武器となっています。

自分達のなわばり意識が強く、冒険者が他のエリリに侵入した場合には威嚇になりますが、まずは威嚇行動をして相手にこれ以上は近づくな!と警告をします。

なわばりに深く侵入してしまった冒険者を見発した場合には即攻撃を仕込むおうとします。



*威嚇時には頭の赤いトゲを立て、
ノドを膨らませて口を出しながら
トゲを振ります。

ノドを膨らませて口を出しながら
トゲを振ります。頭の赤いトゲはアゲヨリ
クロコサギです。長い舌にはアゲヨリに
長い尖端があります。舌を出すと



■構想期イメージ1



■構想期イメージ2



リザードマン



■構想期イメージ3

■ 構想期デザイン案(毒)



目も悪く動きもゆっくり、
なので油断して背後から攻撃すると
背中のイボから毒霧を噴射する。
で毒で弱ったキャラをゆっくり食べる。
(アゴは死ぬほど強力なので一発死)

■ 構想期デザイン案(基本1)



■ 構想期デザイン案(戦士)



一族みな戦士
武器や装飾を身につけている
ので知能は高め

■ 構想期デザイン案(砂漠)



■構想期デザイン案(基本2)



■構想期デザイン案(炎)



■構想期デザイン案(マヒ)

■構想期デザインイメージ

麻痺リザードマン



■構想期デザイン設定1



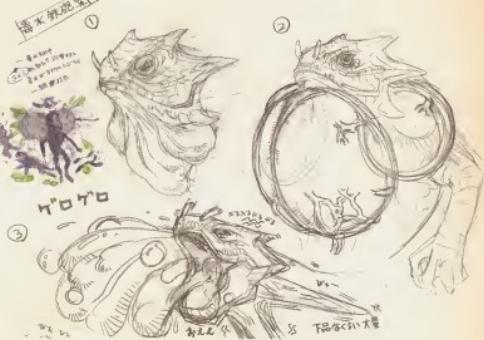
■構想期デザイン設定2



■構想期ラフ



■攻撃イメージ



■サルファーリザードマン

■完成CG

■決定稿



■ ジオリザードマン

■ 決定稿



Geo Saurian

■ リザードマンセージ

■ 完成CG



Saurian Sage

■ 決定稿

・ハーピー

■ 決定稿

Harpy



■ 完成CG



Comment

まず、手が足になっています。「美しさ」と「醜さ」の二面性を持つモンスターをテーマにデザインしました。戦闘以外では美しい女の顔で、水辺で冒険者を誘惑して襲うというネタがやりたかったです。ゲームをプレイしていると怖い顔ばかりしてますが、美しさもあるんです！ 声とか。【永木】

■ 決定稿線画



■ 攻撃イメージ



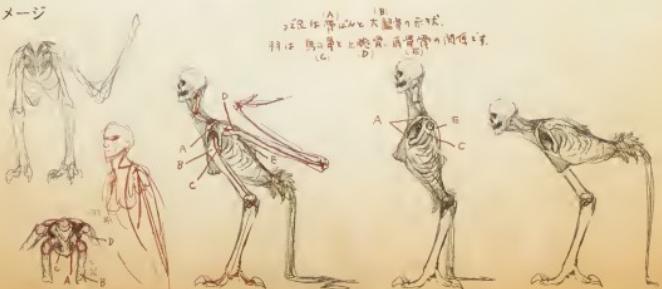
■ 怒り顔イメージ



■ 誘惑ポーズイメージ



■ 骨格構造イメージ



■ 構想期アイデア1

・ハーピー室

・徘徊するイメージ



老姫の姿
と
女性
の脚の組合せ



老姫の姿
と
女性
の脚の組合せ



■ 構想期アイデア2

■ 構想期アイデア(はいすり)

・ハーピー-地上ヤリル

地上では異様な生物にな
るらしいです。



空中飛翔

地上で走る悪く道に迷ひ逃げます。



危険的状況になら
本性とあらわし普段と
変じて感動します。



■ アイデアラフ

・ハーピー室

内側は白黒の羽衣

(目)

内側の羽根間に空ドクロの模様がある
威嚇用

(黒)

⑥ ⇌ ⑦ 二面性のある
老姫(おとこねじ)

■ イメージ



老姫の様な姿と美女という2パターンの特異ポーズをもたらすこと
で2面性を出す。プレイヤーに気づいていないときは老姫のような姿で死体を
むごぱり、プレイヤーに気づくと女性らしいポーズで誘惑してくるとか。
その様子の差にプレイヤーは恐怖を感じるか。

■ 構想期イメージ



■ デザイン案



● スノーハーピー

■ 完成CG



Snow Harpy

● サキュバス

■ 完成CG



Succubus

・ガーゴイル

■決定稿



■完成CG



■デザイン案(正面)



■ラフスケッチ



■デザイン案(側面)

ファントム系

■ ファントム

■ 決定稿



■ 詳細設定



Comment

靈的なものの集合体が具現化した姿です。この世のものではないため、物理攻撃はほとんど効きません。ファンタムはこの世に末縁があり、人に対して生命エネルギーを吸収しようと近づいてきます。ファンタズムはさらに怨念の強い存在のため、悪質な攻撃をしてきます。スペクターは惡意の塊で、あの世に引きずり込んで操ろうとしてきます。【松下】

■ 完成CG



Phantom

■ 構想期イメージ1



■ 構想期イメージ2



■ 構想期イメージ3



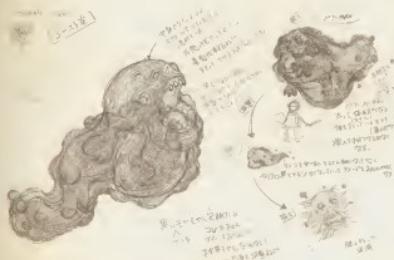
■構想期アイデアラフ1



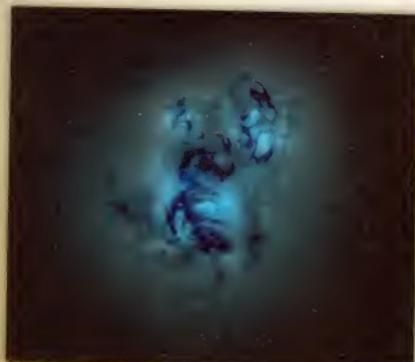
■構想期アイデアラフ2



■構想期アイデアラフ3



■スペクター



Specter

■ファンタズム

Phantasm

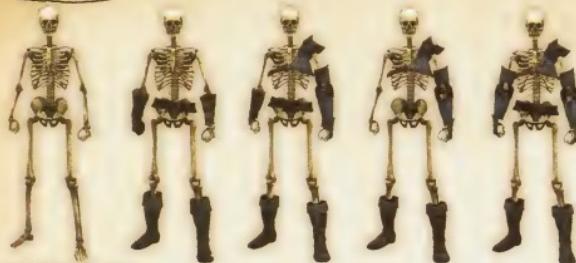
■完成CG



スケルトン系

■ スケルトン系：バリエーション設定

骨士スケルトン



上骨士スケルトン



魔導士スケルトン



上魔導士スケルトン



• スケルトン

■ 完成CG

Skeleton

• スケルトンロード

■ 完成CG



• スケルトンナイト

■ 完成CG

*Skeleton-Lord**Skeleton-Knight*

• スケルトンライジング

■ 完成CG



• スケルトンソーサラー

■ 完成CG



Comment

スケルトンは、魂の抜け駆で思考が無く、「悪い魔道士」の操り人形という存在です。もともと戦士や魔術師だった者たちの亡骸であるため、その装備品はプレイヤーに似たようないたちをしています。【松下】

■ スケルトン系：構想期イメージ



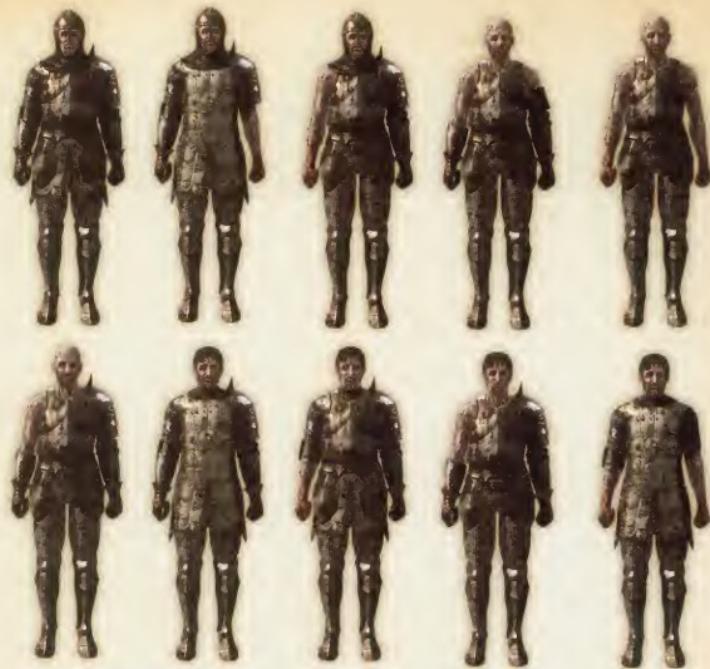
※ アンデッド系

■ アンデッド系：バリエーション設定1

*Comment*

アンデッドは、生への執着から人に襲いかかってきます。生前の記憶を持っており、戦士として死んだ者は武器を使った攻撃をしてきます。ただ、スケルトンと違って、うまく行動を制御できません。【松下】

■ アンデッド系：バリエーション設定2



■ アンデット

■ 完成CG



■ ウォリアーアンデッド

■ 完成CG

*Undead Warrior*

■ ファットアンデッド

■ 完成CG

*Stout Undead*

■ ラージアンデッド

■ 完成CG

*Large Undead*

■ その他の敵：完成CG

■ 界王



■ 盗賊団



■ “救済” メンバー



※ 環境生物：完成CG

■ ウサギ



■ 大ネズミ



■ ネズミ



■ 海鳥



■ 小鳥



■ カラス



■ 鹿



■ 牛



■ ヘビ



■ 野豚



■ カブトグモ



■ 大コウモリ



* 未登場モンスター

■ ウィッチ



■ オーク



■ オックスケルトン



■ ジャイアント



■ スライム



■ デーモン



■ ベヒモス



■ ジャイアント(イメージ)



■ フロストジャイアント



Comment

「ドラゴンズドグマ」の世界に存在していたかもしれないモンスターたちです。過去だったり、他の地域のどこかには、こういったモンスターがいる（いた）のかも……。【松下】

Dragon's Dogma
OFFICIAL DESIGN WORKS



WEAPON &
ARMOR



Comment

「トウレイスリビーデス」はチームに入って最初に描いた剣ですね。剣はどれも刀身のラインが難しいです。「ドラゴンズドグマ」は最初から最強の剣としてデザインしました。片手剣の中で最も多くのデザイン案を描いています。【荒木】

■ シルバーレイピア



■ バスターードソード



■ クロスチングエディア



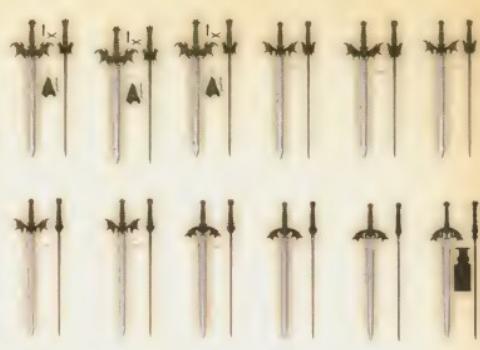
■ ローズトーンズ



■ ドラゴンズドグマ



■ ドラゴンズドグマ：デザイン案



■ ドラゴンズドグマ：初期デザイン案



■ アスカロン



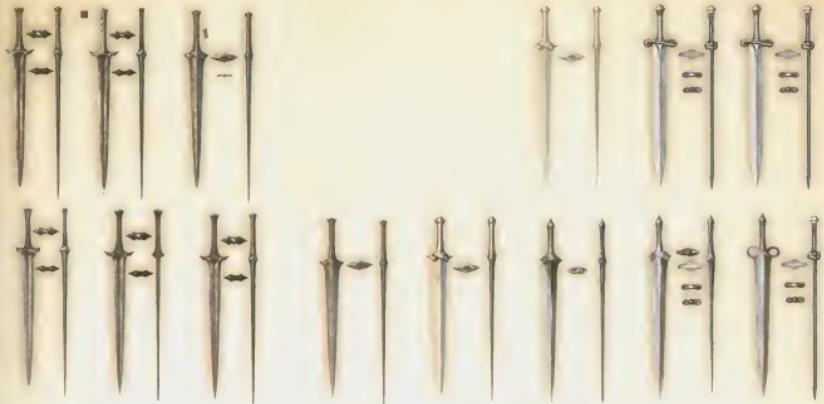
■ リディル



Comment

個人的に気に入っているのは「ローストーンズ」と「リディル」です。「ローストーンズ」は「カットラス」の流用で作れるようになにデザインしたつもりですが、作業が進む中で新規で作るのと変わらない感じに……。【荒木】

■ リディル：デザイン案



■ センスオブワウンド



■ センスオブワウンド：デザイン案

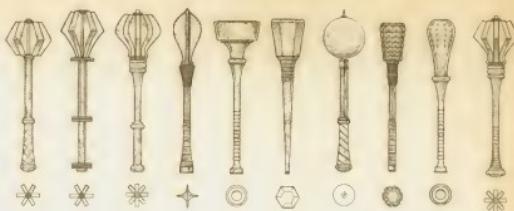


メイス

■ メイス



■ メイス: デザイン案



■ 鎌びたメイス



■ サウザンドトゥルーブス



■ バドデストラクション



■ モルゲンステルン



■ パワービーク



Comment

武器系統として、メイスからデザイン作業を始めました。最初に描き始めた系統なので、絵も手探り状態ですね。「リンロッドスクリュウ」は、刃の枚数やひねり具合をいろいろ描き直してここに落ち着きました。[大住]

■ インゴットクラブ



■ スティールピーク



■ ドラゴンズトール



■ サウザンドスティング



■ ドラゴンズグルズ



■ リンロッドスクリュウ



■ ツインゴッド



■ アックスカル



■ アックスカル：デザイン案



■ アームスフロムキング

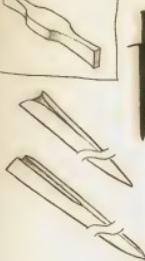
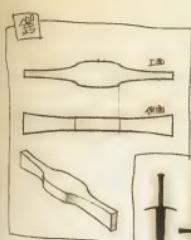


Comment

「アックスカル」と「アームスフロムキング」は、どちらもDLC武器です。「アックスカル」の方はスクルトン戦に有利で、「アームスフロムキング」は金銭面で役立ちます。ちなみにハンマー部には本編中の逸物が刻まれています。【荒木】

◆ 大剣

■ ツーハンデッドソード



■ ウォーブレード



■ ウォーブレード：デザイン案



「刀身」：「刀身」
「手柄」：「手柄」

■ 鎌びた大剣



■ グレートソード



■ フランベルジュ



■ トレイスピリナシディル



Greatsword

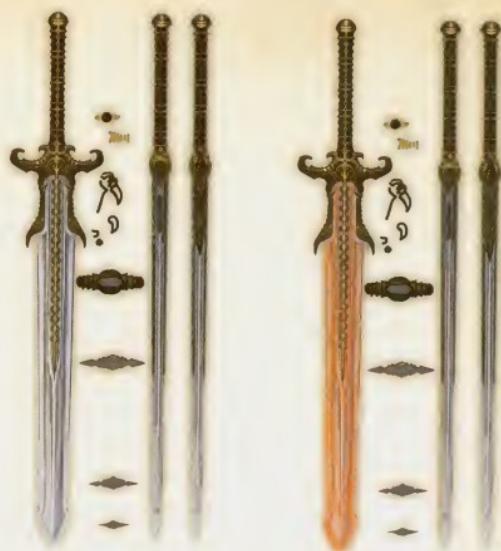
Comment

大剣は片手剣よりもスケール感の調整などで苦労しました。実在する剣から、「この世界ならこんな感じのアレンジがなされるだろう」と考えながらデザインしました。【荒木】

■ フランベルジュカサディス



■ グラップピクトリー



■ ランスソード



■ ウォンデッドハート



■ セイビングブレイス



■ ドュエルズインザライト



■ イラキリス



■ ドラゴンズドグマギガ



■ ドラゴンズドグマギガ：初期デザイン案



■ ドラゴンズドグマギガ：中期デザイン案



■ ドラゴンズドグマギガ：シルエット案



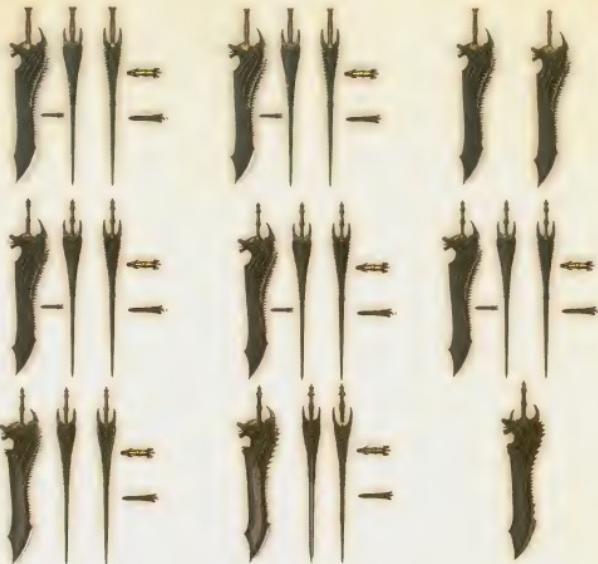
■ DDD



Comment

このゲームではドラゴンは特別な存在なので、ドラゴンを象ったデザインは、一筋縄ではいきません。形が決まってからの細部に対するアートディレクターの情熱がハンパじゃないので、それに応えるべく一生懸命描かせていただきました。【荒木】

■ ドラゴンズドグマギガ：後期デザイン案



■ DDD：デザイン案

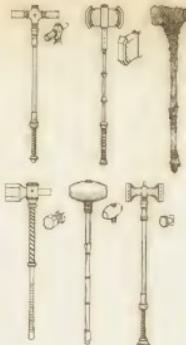


* ウォーハンマー

■ ジャッジハンマー



■ ジャッジハンマー：デザイン案



■ 鎌びたウォーハンマー



■ シャープコルム



■ シャープコルム：デザイン案



Comment

ウォーハンマーも、実在する形から「この世界ではこうなっていきだろう」とイメージしてデザインしました。高い攻撃力がありつつも、きちんと持つて振れそうな感じになるよう心掛けています。[荒木]

■ アイアンアーチン



■ アイアンアーチン：デザイン案



■ アイアンハンマー



■ アイアンハンマー：デザイン案



■ トライヘッド



■ ブラックマター



■ トライヘッド：デザイン案



■ ビーストシンボル



■ ビーストシンボル：デザイン案



■ ドラゴンズヘッド



■ ドラゴンズヘッド：デザイン案



Comment

ウォーハンマーの中でも、「ドラゴンズヘッド」は特に楽しく描かせていただきました。チームの人間には「杖みたい」と言われたりもしますが、れっきとしたハンマーです。【荒木】

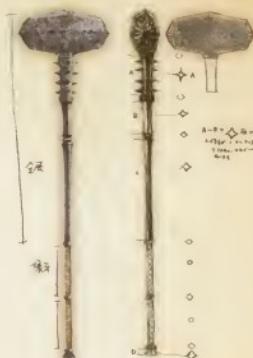
■ エンジェルフィスト



■ エンジェルフィスト：デザイン案



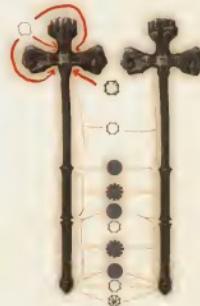
■ チェストブレイカー



■ スパインナツ



■ フィスタミナ



■ ラストサイクロプス



* ダガー

■ ダキアエネシス



■ ダキアエネシス：デザイン案



■ スリットダガー



■ スリットダガー：デザイン案



修正前



■ 鎌びたダガー



■ プレイブスピアー



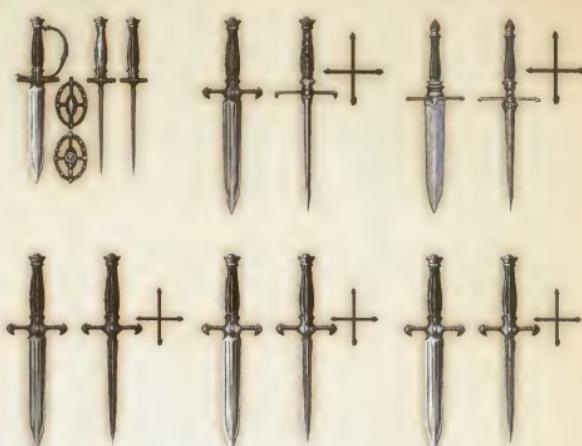
Comment

このゲームのダガーは二刀流かつ逆手で構えるので、そう構えたときに映えるようなデザインを心掛けました。中でも気に入っているのは「プレイブスピアー」。この武器はどこかに落ちているので、ぜひ見つけて使ってみてください。【荒木】

■ スティレット



■ スティレット：デザイン案



■ ヘブンリーエッジ



■ ヘブンリーエッジ：デザイン案



■ ディープクリムゾン



■ ディープクリムゾン：デザイン案



■ ヴォウジェダガー



■ バルディッシュダガー



■ スナグダガー



■ リザードスタッフド



■ クリスナーガアーテリー



■ クリスナーガアーテリー：デザイン案



■ クリスナーガペイン



■ クリスナーガペイン：デザイン案



■ ダウジングダガー

*Comment*

DLCの「ダウジングダガー」は、本当はボーンのようにピントを出してくれる武器にしたかったんです。いろいろな都合で、お宝がある場所を振動で教えてくれる形になりました。【荒木】

■ ウッドスタッフ



■ ウッドスタッフ: デザイン案



■ バームフラー



■ 鎌びた杖



■ サイレントグレイス



■ スカイアンカー



■ バームツリートップ



■ アイアンロッド



■ スペルキャスティング



■ ドラゴンズロッド



■ ネイルフリー



■ パワーオブボーン



■ チリーロッド



■ ホワイトグライド



■ ゴブリンディスミサル

*Comment*

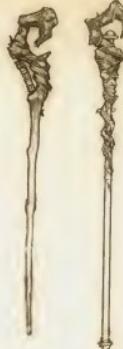
元々、杖と大杖は1つのカテゴリーだったのですが、2つに分かれることになりました。杖は大杖と並行してデザインを進めており、大杖との対比を明確にするため、構成はシンプルなものとなっています。【大住】

* 大杖

■ ガイドワنز



■ ガイドワنز: デザイン案



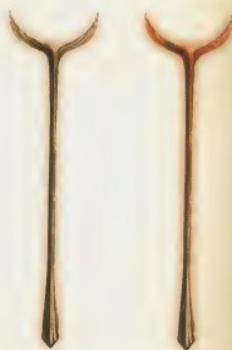
■ パームトゥリーズ



■ 錫びた大杖



■ クレセントワنز



■ フェロウシャスホーン



■ スパイラルワنز



■ グラブドハート



Comment

大杖は、杖の上位版としてデザインしました。上位版なのでデザイン的に制約が少なくなるため、より派手に大きく描くことができ、ノーマルの杖に比べて面白いものができると思います。【大住】

■ ドラゴンズワンズ



■ グレイスオブアポロ



■ ホワイトウイングス



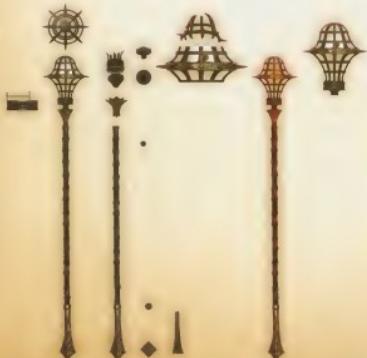
■ ライジングドラゴン



■ エクリプス



■ マジックインザケイジ



■ イーピルアイスペシメンス



◆ 盾

■ ラウンドシールド



■ ラウンドシールド：デザイン案



■ ベルテー



■ ベルテー：デザイン案



■ 領都の盾



■ 鎏びた盾



■ フェザリーベルテ



■ キメラの紋章の盾



■ シャインタルジュ



■ ティーバイスカード



■ 光の紋章の盾

*Comment*

盾は全体的に難しかったですね。少しでも奇をてらった物にすると、盾では無い別の物に見えてしまうためです。実在する盾の良さを取り入れながら、ドグマティストを入れていきました。【荒木】

■ ドラゴンズシェル



■ ティーバイジェット



■ ヘルファング



■ マスカラーウォール



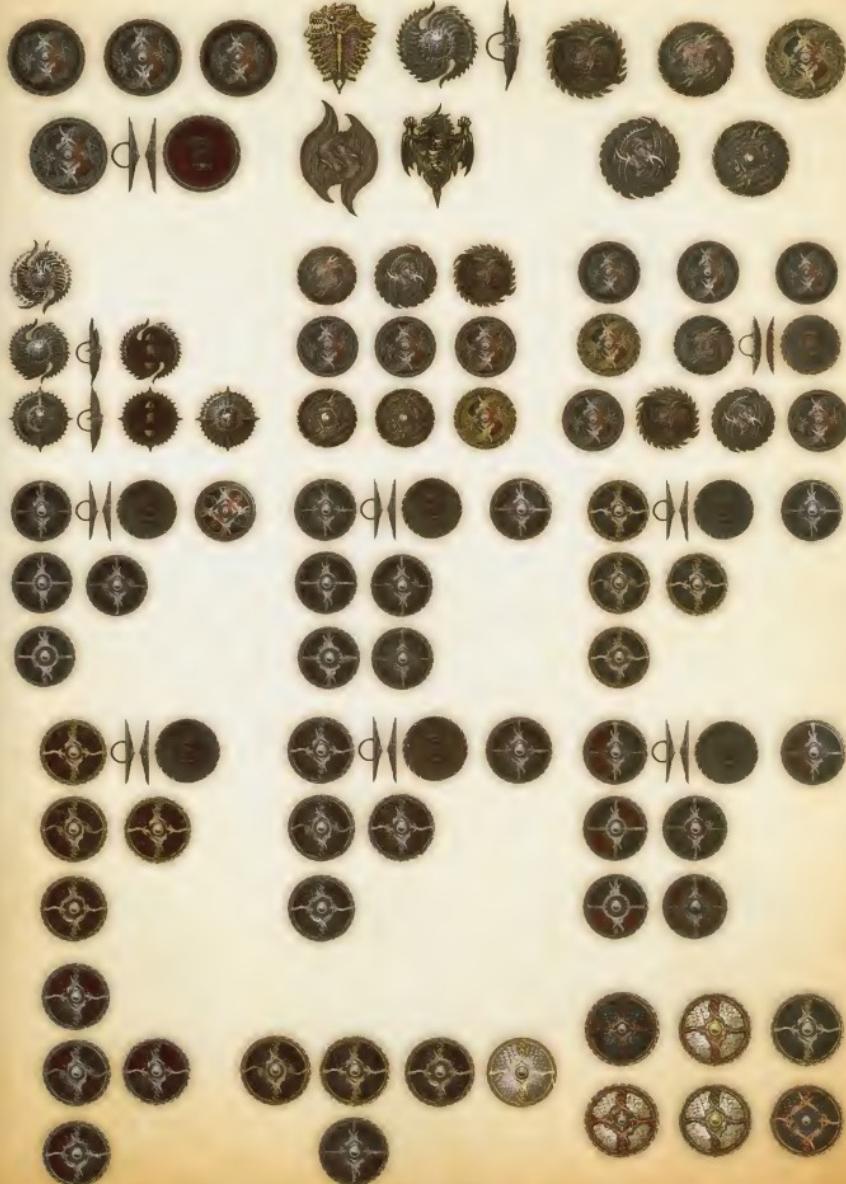
■ ドラゴンズシールド



Comment

「ドラゴンズシールド」は本当にたくさん描きました。途中、デザインが決まりかけたときのアートディレクターの印象深い言葉が「デザインとしてはこれで良いが、この盾では無い」……?? どうやら違ったみたいです。【荒木】

■ ドラゴンズシールド：デザイン案



■ ラージウッド



■ ラージウッド: デザイン案



■ 縫びた魔道盾



Comment

魔道盾は、最初は大盾だったのですが、ミスティックナイフ専用の盾ということになり、魔道盾となりました。個人的には「ワイザードオブワイザード」がお気に入りです。ある騎士が持っているので、ぜひ手に入れてみてください。【荒木】

■ ウッディマジック



■ レアウドンウォール



■ ナイツオナー



■ ブルーカイト



■ ブルーカイト: デザイン案



■ ウィザードオブウィザード



■ ドラゴンズスケイル



Comment

「ドラゴンズスケイル」は、あのドラゴンの鱗でできています。この盾のデザインが決まったとき、赤いドラゴンの鱗もこの形になっていました。【荒木】

■ ドラゴンズスケイル：デザイン案



■ エンジェルスキン



■ ダークバベーゼ



■ シャインシールド



■ ブンビグレイブ



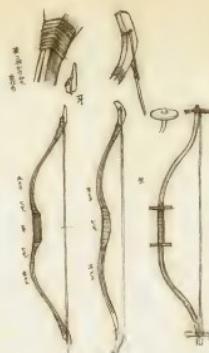
■ ブリリアンス



■ ショートボウ



■ ショートボウ：デザイン案



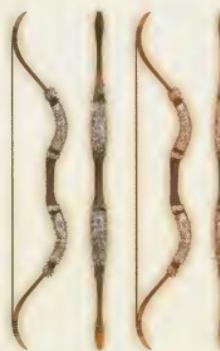
Comment

弓というと、ある程度固定された形があります。本物っぽさを出しつつバリエーションを考えたのですが、デザインの幅が狭くなってしまい苦戦しました。地味になりがちな中で、いろいろ出せたのではと思っています。【大住】

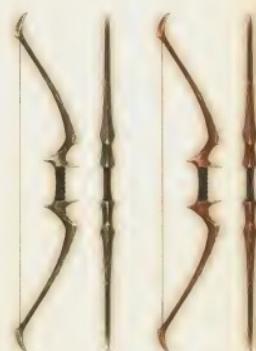
■ 鋸びた弓



■ ホワイトウルフボウ



■ エルフストロークボウ



■ ランケボーゲン



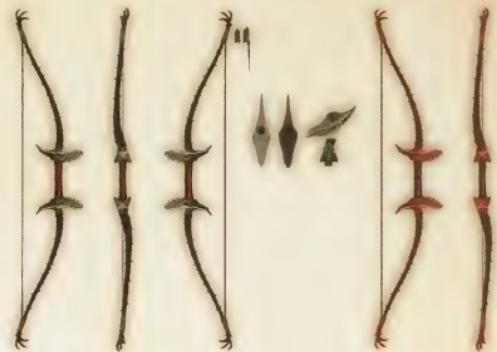
■ フリューテッドボウ



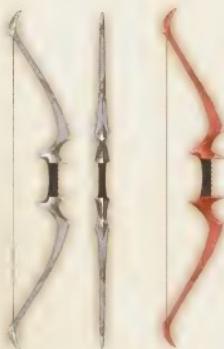
■ ハンターボウ



■ ドラゴンズボウ



■ フェアリーズウィスパー



■ ウイングリフイン



■ スターディボウ



■ ブラッディハイド



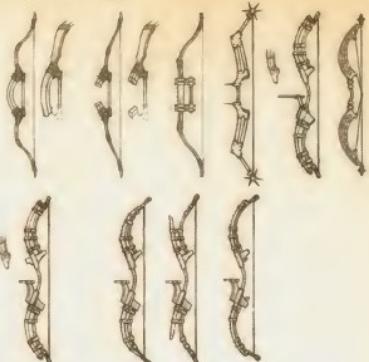
りま
を考
こしま
いろ

* 大弓

■ ビッグボウ



■ ビッグボウ: デザイン案



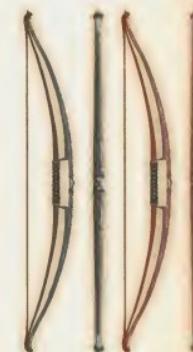
■ 鎌びだ大弓



■ コンポジットロングボウ



■ カスタムロングボウ



■ スクロールヒルトボウ



■ ノーブルヒルトボウ



■ ドラゴンズリンク



■ サヴェージファング



■ ハスクオブハイドラ



■ ベゼルリュウズ

*Comment*

大弓は通常の弓よりも腕力のいる強力な弓。それがわかる様に、構造が二重になっているというところからデザインが始めました。最終的にはその構造以外の大弓もできましたのですが、弓よりデザインの幅は広がったと思います。【大住】

■ 爆裂の矢



■ 眠る矢・石化の矢



◆ 矢・矢筒

■ 矢筒



■ 矢筒：デザイン案



■ 毒の矢・眩ませ矢



■ 沈黙の矢・油の矢



■ 会心の矢



魔道弓

Magic Bow

■ ヴォルテクスフロウ



■ ゲノエツィール



■ シュバルツフォーゲル



■ マギアクロス



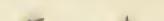
■ ケーリュケイオン



■ 鎌びた魔道弓



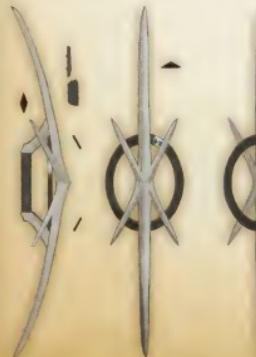
■ ドラゴンズスペル



■ ミーテムサイカーシス



■ アスプロネライダ



Comment

中央に円をイメージしたバーツが組み込まれている弓。円部分が魔法陣の様な役割を果たし、強力な魔法の力を発揮するというイメージです。デザインではわかりにくいですが、円の部分には魔法文字が刻んであります。[大生]

* ファイター系防具

■ ファイター：アイアンヘルム等

■ 決定稿



■ ラフ

■ バリエーション設定



Comment

「アイアンシリーズ」はゲーム試作段階から、現実の甲冑のディテールを考慮してデザインしました。これが装備デザインの最初の決定稿でしたが、社内の他部署の声は「この地味なので大丈夫か?」というものでした。【池野】

■ ファイター：コート系

■ 決定稿



■ バリエーション設定



■ ラフ



■ ファイター：鋼シリーズ

■ 決定稿



■ ファイター：魔獣シリーズ

■ 決定稿

■ 構造設定

■ ラフ



■ ファイター：バー・バリアン系

■ 決定稿



■ 完成イラスト



■ 構造設定



・ファイター：蛮族系

■ 決定稿



■ バリエーション設定

実然にビジュアルとして使って描いてきた。5系。
← 低レベル さくは、他の装備ハーツとの組み合いで
どうもと見やすくて使いやすい。
1 2



ラフ



Comment

着合わせ時のバリエーションの幅を出したかったので、正義の甲冑騎士から魔族、銃士系など、様々なニーズに対応できるように工夫しました。なのでゲーム的に色変えバリエーションやバーチのON・OFFでのバリエーションが出色的なかったことは残念至極でした。次があれば……。【池田】

■ ファイター：グリップスシリーズ

■ 決定稿



■ 構造設定



・ファイター：ヴィシヤスシリーズ

■ 決定稿



■ 構造設定



ラブ



• ファイター系防具ラフスケッチ集









■ ストライダー系防具

・ストライダー：レザーシャケット等

■ 決定稿



■ 構造設定



・ストライダー：ハンタージャケット等

■ 決定稿



■ 構造設定



●ストライダー：アイアンロリカ等

■決定稿



■構造設定



■ラフ



●ストライダー：情熱のハレオ等

■決定稿



Comment

ストライダーの装備も、いろいろなバリエーションが出るよう、デザインの幅を大事にしています。オーソドックスなものから忍者、中国風など、いろいろと考えていました。【池野】

■ ストライダー：アイアンヘッド等

■ 決定稿



Comment

ストライダーで一番最初の決定稿は、この「アイアンヘッド」です。ストライダー装備については、例えば着物風など、まだ実現できていない構想もあるので、次の機会があればチャレンジしたいです。【池野】

■ ラフ



■ ラフ(着色)



■ 詳細設定



■ストライダー：獅子王シリーズ

■決定稿



■バリエーション設定



■ラフ



■ストライダー系防具ラフスケッチ集



メイジ系防具

メイジ：ミショナリーローブ等

決定稿



構造設定



ラフ



メイジ：鮮紅のローブ等

決定稿



構造設定



Comment

メイジ系は、これぞというネタがなかなか出す苦労したような記憶が……もうちょっとオーソドックスでいい感じのやつが欲しいですね。今後に生かしたいと思います。【池野】



・メイジ: ダルマティカ等

■決定稿



■構造設定



・メイジ: マジシャンコート等

■決定稿



■詳細設定



・メイジ：シャーマンロープ等

■ 決定稿



■ 構造設定



■ ラフ



●上級メイシ川装備系

■ ラフ



Comment

「マジシャンコート」がメイジ系防具の最初の決定稿です。コートの前が中途半端に開いているデザインは一時期後悔したのですが、男女問わず腰から下を公開するコーディネートを見たびに、前を開けておいてよかっただなと思っています。【池野】

・メイジ系防具ラフスケッチ集



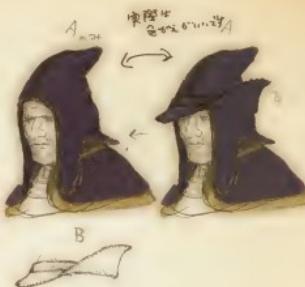
* その他の防具・DLC系防具

■ アビスシリーズ



闇の属性をまとった
ウルドラゴンのウロコで
作られたと言われている装備
スケイル部分は闇のなかでも
怪しく紫に光る

■ ピクシーフード



■ ベルセルカ



■ メイデンキャミソール &メイデンペティコート



■ ドラグーンヘルム



■ クレリックキャップ



■ エンブレムアーム



Comment

開発期間的にもキツキツの中、デザインするだけでなく、シェーダーによる特殊効果を付けたりと、すでにあるものをどう有効利用するかを考えてこれらを作りました。いかに価値のあるバリエーションを増やすかに尽力していましたね。【池野】

■英雄シリーズ



■ ニンジャシリーズ



■ ヘレシーシリーズ



■ エミサリシリーズ



■ 太古シリーズ



■ ケイオスシリーズ



■ マスク各種

ドラゴンスレイヤーマスク Dragon Sayer 実戦の装備として有名な金属面（鬼面）のマスク
ベースモデルを元に作成。テクスチャーリースル、マスクマップ等
でバリエーションを複数。各マスクごとに付属のパワーメーターを持たせる



ベオウルフ (Beowulf)、基準版：Beowulf ベオウルフ (ゲルマン要塞用)
グレンデル (Grendel) 似し



アポローン Apollo(ギリシャ神話)
太陽ビューティーフィーチャー化し 灯の神



ジークフリート (Siegfried) ジークフリート (Siegfried) ジークフリート (高麗要塞用)
黒魔ファーナイル (Helen/Jewel) ファーナイル似し 名前:カムラウ (Camlann)



ノヴゴロドDebynya Nitch (ロシア高麗要塞用)
Dmitry Gorynych(多羅毛) 似し



■ その他の装備：構想期デザイン&ラフ集1



■ 霜者のマント

古代皇帝用マント



ちょっと重めに入ったグレートーン
の黒を元に赤みがかった
青いファーゲット
マントは貴族
光沢の部分を複数に。
全体色をモノトーン調
だが、黒あわに赤して
マントにはほどよく
綺麗なコントラストに
してください。
周囲を見て、威厳が
出るように、温さ、
冷さのトーンは
調整してもらおう。

あと、片は三枚
あつてあわでの
中間を縫合して
より使いまわし感を
へらしてもらえますか。

■ 幻獣のマント



■ 未登場装備品



■ その他の装備：構想期デザイン&ラフ集2



Dragon's Dogma
OFFICIAL DESIGN WORKS



STAGE & ITEM

■ 村長の家

■ カサディス・村長の家（集会所）

- ・大きめで素朴な感じのテーブル＆ベンチ、上掛け用の布など（住民を寝かせる場所）
- ・部屋の天井には、村長が現代時代に使っていた船の帆、底、機物の飾りにしたものなどが置かれている
- ・（木の柱や支柱が無くなったら、整理は済しました）
- ・部屋の片隅には、木製の宝箱と道具箱が置かれており、机に詰め込まれたりしている
- （プレイヤーに初期装備を渡させる場所）



■ 雑貨屋（未使用）

■ カサディス・雑貨屋（アイテム屋 兼 武器防具屋）

- ・基本、前の2枚を合わせたイメージで、物が多く暗めな感じ
- ・天井近くの棚部分、複数個がもととけられ、壁設置ロフトにて人々がくらう
- （ストック品などは置かれている）
- ・道具などを販売するための、小さな机があっても…

